

La nouvelle dramaturgie et l'informatique. Stratégies de réception communes

Carrie Loffree

Numéro 21, printemps 1997

Dramaturgie(s)

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/041316ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/041316ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Centre de recherche en littérature québécoise (CRELIQ) et Société québécoise d'études théâtrales (SQET)

ISSN

0827-0198 (imprimé)

1923-0893 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Loffree, C. (1997). La nouvelle dramaturgie et l'informatique. Stratégies de réception communes. *L'Annuaire théâtral*, (21), 102–118.
<https://doi.org/10.7202/041316ar>

Carrie Loffree

CRELIQ, Université Laval

La nouvelle dramaturgie et l'informatique. Stratégies de réception communes

Ce qui se joue à l'heure actuelle, même si nous ne le percevons pas toujours, c'est le renouvellement de notre concept de Réalité.

Fred FOREST,

« Manifeste pour une Esthétique de la communication »,
Esthétique des arts médiatiques.

S'il est vrai que l'ordinateur n'est qu'un outil qui fait ce qu'on lui demande, c'est aussi un outil suffisamment sophistiqué pour nous transformer.

Roger MALINA,

« La rencontre de l'art et de la science »,
Esthétique des arts médiatiques.

Tous ceux qui ont déjà assisté à la représentation d'une pièce de Normand Chaurette, de René-Daniel Dubois, de Lise Vaillancourt, bref, d'un auteur de la « nouvelle dramaturgie » (Godin, 1985) québécoise, savent à quel point ce théâtre peut être déroutant. Née des œuvres des auteurs dramatiques qui ont commencé à écrire pendant les années 1980 ou au début des années 1990, la nouvelle dramaturgie déstabilise

le spectateur – et le lecteur bien sûr –, car elle diffère énormément, par le style innovateur qui lui est propre, des pièces réalistes qui ont dominé la scène québécoise pendant les années 1970. Jean Cléo Godin, le premier à avoir publié un texte décrivant ce mouvement, parle d'« étranges distorsions » du réalisme et d'un « déplacement des balises et des conventions » fixées par cette même esthétique (p. 119). Ces observations paraissent justes, car il s'opère, effectivement, depuis quelque temps déjà, une véritable révolution dans les conventions gouvernant une partie importante de l'écriture dramatique au Québec.

Le réalisme a habitué le spectateur aux pièces cohérentes, qui présentent une fiction élaborée autour d'un sujet familier, avec des personnages bien définis, une temporalité chronologique, un espace fixe, une intrigue linéaire, un langage proche de la langue orale courante et une clôture décisive. En transformant tous ces présupposés, les « nouveaux dramaturges » contrecarrent les attentes et les habitudes du spectateur à qui leurs textes peuvent paraître incohérents. Ce spectateur a si bien appris les règles du réalisme qu'il les tient pour acquises, voire « normales », et il les considère comme autant d'éléments d'une description objective du monde. Afin de saisir l'état du monde selon les nouveaux dramaturges, le spectateur doit apprendre à comprendre leurs conventions inédites. Le point de vue est donc déplacé : il passe du « comment c'est » au « comment faire¹ » pour décoder les conventions inédites.

Et les questions sur le « comment faire » sont nombreuses. Comment se situer dans la temporalité simultanée de *Celle-là* de Daniel Danis, où, selon l'auteur, « [l]a parole des trois personnages se superpose [...], sans qu'ils soient pour autant dans un temps homogène » (1993 : 8) ? Comment s'orienter dans l'espace variable de *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans* de Normand Chaurette, où les personnages voyagent instantanément d'une chambre d'asile de Chicago à une salle d'audience du Cape Cod à un théâtre de Provincetown ? Comment distinguer entre la réalité et la fiction, lorsqu'elles coïncident dans le personnage de Madame V, dans *Billy Strauss* de Lise Vaillancourt, décrite par la dramaturge comme « l'auteure réelle et fictionnelle » de la pièce (1991 : 7) ? Comment cerner le sujet d'une pièce telle que *O'Neill* d'Anne Legault, qui tourne

1. J'emprunte les expressions « comment c'est » et « comment faire » à Timothy Binkley (1995), artiste informatique. J'expliquerai le lien entre la création informatisée et la nouvelle dramaturgie un peu plus loin.

autour d'un dramaturge américain mort il y a une quarantaine d'années ? Comment comprendre le langage des personnages dans *La passion de Juliette* de Michelle Allen, où « la parole déstabilise, décourage toute adhésion confortable à ce qui se parle, se passe et se pense sur scène » (Lefebvre, 1983 : xii) ? Comment distinguer les personnages de *Ne blâmez jamais les Bédouins* de René-Daniel Dubois, lorsqu'ils sont tous joués par un seul comédien ? Enfin, comment distinguer les niveaux d'intrigue de *J'écirai bientôt une pièce sur les nègres...* de Jean-François Caron, une pièce sur Danny Gaucher, un auteur dramatique, qui écrit une pièce sur Gaucher, un romancier, qui écrit un roman sur Danny, un ex-auteur dramatique devenu éboueur ? Comment faire pour trouver des éléments de réponse lorsque les outils d'analyse habituels sont issus de l'épistémologie même que rejettent les nouveaux dramaturges (épistémologie logique, linéaire, réaliste quoi !) ? Il faut peut-être sortir des sentiers battus pour examiner d'autres voies. Mais lesquelles ?

Il y a un autre champ d'où émergent, depuis quelques années déjà, beaucoup de questions relatives au « comment faire » : celui de la création informatisée. Depuis l'avènement des nouvelles technologies numériques, les conventions gouvernant la création en musique, en arts plastiques, en architecture et dans plusieurs autres domaines ont changé radicalement. Intriguée par ce lien apparent entre le théâtre et l'informatique, j'ai fait des recherches sur la manière dont les gens se comportent dans des situations de création informatisée (la composition musicale assistée par ordinateur, la poésie créée par des logiciels spécialisés, la peinture par ordinateur, la simulation, le traitement de texte, etc.) afin de pouvoir repérer certaines des caractéristiques principales de cette forme d'activité créatrice. En examinant ces caractéristiques, j'é mets l'hypothèse qu'il est possible de mettre en parallèle la création informatisée et la nouvelle dramaturgie. Puisqu'elles posent un certain nombre de questions et comportent des défis communs, et qu'elles révolutionnent les conventions gouvernant la représentation, il est intéressant de confronter quelques-unes des stratégies de réception du matériel créatif informatisé et la réception de spectacles de la nouvelle dramaturgie. Compte tenu des limites du cadre qui m'est imparti, je m'en tiendrai à l'hypertexte, à la simulation, à la paternité créatrice et à l'interactivité, de manière à dévoiler l'utilité de l'informatique pour l'étude de textes dramatiques et à apporter quelques éléments de réponse aux difficultés de compréhension posées par la nouvelle dramaturgie.

Hypertextes : « des univers de sens² »

Les bases de données informatisées ont « permis [...] d'accroître l'accumulation » d'information, et, ensuite, les hypertextes ont contribué à « facilit[er] la navigation au sein d'un savoir ainsi accumulé » (Pomian, 1993 : 1502). En d'autres mots, l'hypertexte est une structure développée pour organiser des ensembles de plus en plus imposants de connaissances. Il permet « un parcours non linéaire de documents grâce à l'utilisation des liens existants entre eux ou leurs portions. [...] Chaque document, ou portion de document, devient alors le nœud d'un immense réseau, dont l'utilisateur peut, à sa guise, exploiter les liens, créant par là même son propre parcours, sa propre lecture » (p. 1503). L'hypertexte est donc un réseau d'associations, ce qui le rapproche du fonctionnement de l'esprit humain, sans qu'il arrive toutefois à en dupliquer ni la complexité ni la flexibilité du pouvoir d'association (p. 1503). Les caractéristiques les plus importantes de l'hypertexte sont qu'il est polysémique, qu'il invite à l'exploration non linéaire et qu'il permet un nombre (quasi) infini de parcours et, partant, de lectures.

Le réseau Internet offre de bons exemples d'utilisation d'hypertextes. En effet, dans certains documents accessibles grâce à ce réseau, des expressions sont soulignées ; si l'utilisateur « clique » sur ces expressions, il suit un lien qui conduit à un document qui a lui-même des liens multiples avec d'autres documents. Chaque document représente un nœud, et chaque expression soulignée sert de point de départ ou d'arrivée (les liens ne fonctionnent pas à sens unique !) à un lien. L'internaute choisit les pistes qui l'intéressent, déterminant ainsi le parcours par lequel il explorera le réseau.

Les hypertextes « peu[vent] exister indépendamment du support informatique » (p. 1502), puisque ce terme décrit tout « ensemble de nœuds connectés par des liens » qui permet l'exploration non linéaire (Lévy, 1990 : 38). Je pense qu'il y a là parenté de forme avec la nouvelle dramaturgie dont les pièces pourraient être qualifiées d'hypertextes. Avant de développer cette analogie davantage, je décrirai brièvement le mode de réception d'un spectacle traditionnel pour mieux apprécier les transformations de la relation théâtrale introduites par la notion de spectacle hypertextuel.

2. Je reprends l'expression à Pierre Lévy (1990 : 29).

Dans le spectacle traditionnel (entendre le spectacle réaliste qui domine la dramaturgie québécoise antérieure à celle que j'étudie), la signification de l'œuvre est déterminée d'avance par l'auteur et l'équipe de production ; le spectateur n'a qu'à regarder relativement passivement les événements qui se déroulent sur scène afin d'arriver à saisir le sens de la pièce. Chaque événement établit un seul lien à sens unique, qui le rattache au prochain événement et détermine le parcours (nécessairement linéaire) de la pièce. L'introduction d'un tel lien campe l'intrigue qui se développe sur la base d'un conflit, lequel, après avoir culminé, se résorbe dans le dénouement.

Les nouveaux dramaturges rejettent cet ordre linéaire et proposent des hypertextes. En fait, ces auteurs semblent rechercher le désordre : ils offrent des intrigues incomplètes, embrouillées, ambiguës ; ils proposent des pistes d'interprétation multiples – souvent contradictoires – et laissent le spectateur résoudre le conflit de leurs pièces. Comme c'est le cas pour le spectateur des arts médiatiques décrit par l'artiste français Fred Forest, « il incombe [au spectateur de la nouvelle dramaturgie], par un mécanisme mental, de reconstituer un message de son choix à partir des éléments qui lui sont fournis, de reconstituer dans toutes les variations des possibles le puzzle, en kit, qui lui est livré par l'[auteur] » (1995 : 51). Le spectateur peut emprunter les pistes qu'il veut, il peut même en inventer, mais il doit obligatoirement faire une interprétation afin de donner un sens (hautement personnel) à la pièce.

Le syndrome de Cézanne de Normand Canac-Marquis (1988) est un bon exemple de pièce hypertextuelle. À la suite d'une dispute avec son conjoint Gilbert, Suzanne quitte la maison avec leur fils. Or, ils sont tous deux tués lorsqu'un camion percute l'auto de Suzanne. La pièce commence quelque temps après l'accident, lorsque Gilbert tente de reconstruire l'auto de Suzanne et de reconstruire, du même coup, l'histoire de la mort de sa conjointe et de leur fils.

Gilbert le patenteux qui avait mal réparé la Toyota, a-t-il une quelconque responsabilité dans cet accident atroce ? Avait-il orchestré tout cela ? Était-il au volant du camion fantôme ? [...] Peut-être Gilbert n'a-t-il rien fait concrètement, peut-être a-t-il simplement souhaité cette fin brutale, seule issue possible pour son amour écorché (Fréchette, 1988 : 184).

Canac-Marquis propose ces interprétations et plusieurs autres dans son texte, sans pour autant indiquer laquelle est la « bonne ». Sa pièce peut donc être

représentée en forme d'hypertexte. Face à cette « matrice[] de textes potentiels » (Lévy, 1987 : 14), à cause de l'existence de plusieurs liens possibles, le spectateur doit explorer les possibilités et décider quel parcours il suivra, quelle interprétation il adoptera, quel sens il donnera à l'œuvre. Il n'est pas sans intérêt de signaler que Chaurette semble abonder dans mon sens en ce qui concerne la manière d'aborder les œuvres polysémiques de la nouvelle dramaturgie – les siennes, tout au moins. Il insiste, lui aussi, sur l'importance de choisir son parcours parmi les immenses matrices de sens présentées dans ces textes. « Si tu choisis, explique-t-il, automatiquement tu réduis [la polysémie]. Si tu ne choisis pas, tu te perds³ » dans le vaste réseau de sens possibles.

Alors, afin d'éviter la déroute, le spectateur doit choisir son interprétation des pièces selon ses intérêts ou ses besoins personnels ; semblable à l'internaute, il doit déterminer son parcours. Pourquoi le spectateur devrait-il suivre l'exemple de l'internaute ? Parce qu'un spectacle de type hypertextuel peut devenir aussi étourdissant que l'utilisation d'hypertextes informatisés : le spectateur se retrouve devant un réseau ramifié, qu'il ne saurait explorer en entier. La seule façon de réduire la polysémie et d'arriver à s'orienter dans ces réseaux est de se limiter à l'exploration d'un nombre restreint de liens intéressants.

Simulation : manipuler des signes pour créer des mondes nouveaux⁴

La simulation est un outil expérimental qui permet de construire une réalité virtuelle, puis d'observer le déroulement prévu de l'action selon cette réalité virtuelle, ou bien l'incidence d'interventions différentes, sur ce déroulement toujours à l'intérieur de la même réalité virtuelle. La capacité de l'ordinateur à traiter des grandes quantités d'information en « temps réel » le rend particulièrement apte à faire des simulations précises de situations complexes. Prenons pour exemple la conception d'une pièce pour un moteur d'automobile. On pourrait construire une représentation numérique du moteur, puis observer son fonctionnement en se concentrant sur la pièce à modifier. On pourrait ensuite changer certaines caractéristiques de la pièce et évaluer de nouveau son

3. Entretien personnel, à Montréal, le 4 novembre 1993. Pour une réflexion basée sur cet entretien, voir Loffree (1994).

4. Selon Philippe Quéau, on ne tente plus, à l'ère de la simulation, de manier le monde existant en se servant de signes ; on cherche plutôt à manipuler les signes pour créer des mondes nouveaux (1986 : 136-137).

efficacité dans le moteur virtuel. Ce processus se répéterait jusqu'à ce qu'on trouve la meilleure pièce possible. En matière de conception, la simulation est très pratique, car elle permet d'économiser beaucoup de temps et d'argent, par comparaison avec la construction de modèles concrets.

En clair, la simulation permet d'examiner les conséquences réelles qui découleraient de la réalisation de telle ou telle idée (par exemple, l'introduction de telle pièce – virtuelle, parce qu'elle n'a pas été fabriquée – dans tel moteur permettrait de vérifier le bon ou le mauvais fonctionnement de ce moteur). En outre, cette technique permet également de simuler des choses qui dépassent les expériences sensibles ou qui ne peuvent pas exister dans la réalité. C'est ainsi qu'on peut simuler et examiner de près et au ralenti l'explosion d'une étoile.

Pierre Lévy, philosophe français de l'informatique, définit la simulation comme une forme d'« imagination assistée par ordinateur » (1990 : 140), ce qui paraît juste, car l'esprit humain simule constamment des situations potentielles. Lorsqu'on tente d'imaginer son parcours dans une situation donnée, ne se demande-t-on pas : si je faisais telle action, quelle serait la réaction d'un tel et quelles en seraient les conséquences ? N'essaie-t-on pas de prévoir les conséquences réelles qui découleraient de la réalisation de telle ou telle idée ? Et, lorsqu'on rêve, ne crée-t-on pas des univers qui ne pourraient pas exister dans le monde conscient, notamment, des univers où, en l'espace de quelques secondes, on croise des personnes qu'on a connues à des époques différentes ? N'imagine-t-on pas qu'on dépasse ses capacités physiques (par exemple, voler comme un oiseau) ?

Compte tenu de l'importance de la simulation dans l'imagination humaine, il n'est pas surprenant que cette technique soit chère à l'art. Or, le théâtre est peut-être l'art de la simulation par excellence, car on y réalise des fictions, on y donne une forme aux fantasmes et on y crée des univers imaginaires sur scène. Toute la question de l'être et du paraître – centrale dans la simulation, qui « fait[re] paraître comme réel, effectif (ce qui ne l'est pas) » (*Le petit Robert*) – est de la plus grande importance au théâtre, où de « vrais » acteurs jouent le rôle de personnages imaginaires et provoquent, chez le spectateur, de véritables réactions émotionnelles, bien qu'il s'agisse clairement d'une fiction.

Certes, la simulation existe dans les pièces traditionnelles aussi bien que dans les pièces de la nouvelle dramaturgie, mais elle y adopte des différences marquées, aussi marquées que celles que Gene Youngblood, un théoricien amé-

ricain des médias numériques, voit dans l'inversion des rapports faits dans le monde réel et dans le monde télématique : « Les scientifiques observent l'univers et cherchent à découvrir les lois qui le gouvernent ; les informaticiens *créent* des lois et les ordinateurs donnent vie à un nouvel univers⁵ » (1989 : 15). Tout comme les scientifiques, les praticiens du théâtre traditionnel décrivent le monde existant à partir de conventions préétablies (celles du réalisme), tandis que les nouveaux dramaturges, à l'instar des concepteurs de systèmes informatiques, inventent des conventions d'où émergent des mondes inconnus.

Dans *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans* (1981) de Chaurette, un monde inconnu émerge d'un ensemble de conventions inhabituelles. Charles Charles 38, interné, se remémore des événements de sa vie, dix-neuf ans plus tôt, à l'époque où il dit avoir tué un enfant. Il est encouragé par le personnage Charles Charles 19, c'est-à-dire lui-même à l'âge de 19 ans. Chaurette délaisse le réalisme, non seulement en doublant le protagoniste, mais aussi en adoptant une temporalité réversible et simultanée et un espace variable, ce qui permet aux deux protagonistes de voyager sans effort de 1919 à 1938, de la chambre d'asile à la salle de spectacle où Charles Charles 19 joue sa pièce et à la cour de justice où il répond aux accusations de meurtre. Chaurette ne dépeint pas un monde rationnel, régi par les codes du réalisme ; il n'est pas un fournisseur de représentations du monde, comme l'était l'artiste traditionnel. Il *crée* plutôt un univers qui s'apparente au fonctionnement de l'inconscient – onirique, cauchemardesque et fantastique –, échappant ainsi aux frontières qui délimitent habituellement la dramaturgie traditionnelle ; il est créateur de mondes ou inventeur de réalités alternatives, à l'égal de l'artiste qui manipule les nouvelles technologies.

En matière de simulation toujours, une autre différence importante entre l'écriture dramatique traditionnelle et la nouvelle dramaturgie peut être rapprochée du monde de l'informatique. Cette fois, c'est Lévy qui en donne la clé dans sa perception de la simulation. Pour lui, la simulation n'est pas une forme finie de présentation du savoir, comme peut l'être une théorie. Elle « correspond plutôt aux étapes de l'activité intellectuelle antérieures à l'exposition raisonnée : l'imagination, le bricolage mental, les essais et [les] erreurs » (1990 : 140). Les spectacles traditionnels sont présentés comme des produits culturels finis, contrairement aux œuvres de la nouvelle dramaturgie dont les différentes

5. Je traduis.

interprétations ne sont ni permanentes ni définitives et, tout comme les instances d'un logiciel de simulation, ne prétendent être que « des représentations parmi toutes les représentations possibles » (Lévy, 1987 : 19). En effet, une interprétation donnée n'est « ni "vrai[el]" ni "faux[sse]" », ni même à proprement parler « testable » (Lévy, 1990 : 136). Ainsi, il n'y a aucun moyen de déterminer définitivement et avec certitude si Gilbert dans *Le syndrome de Cézanne* a saboté l'auto de Suzanne, s'il conduisait le camion qui l'a heurtée, s'il a provoqué l'accident en payant quelqu'un pour conduire le camion, s'il voulait que l'accident se produise, s'il est innocent, ou si la « vérité » comprend une combinaison de tous ces possibles. La « vérité » est introuvable et n'a pas d'importance d'ailleurs. Une œuvre comme *Le syndrome de Cézanne* diffère de la dramaturgie traditionnelle dont la clôture consiste inmanquablement en un dénouement qui dévoile la « vérité » et résout le conflit central.

Paternité créatrice : œuvres faites pour être construites

La nouvelle liberté du spectateur au théâtre ou de l'utilisateur de l'informatique, permise par la nature hypertextuelle (et donc polysémique) des œuvres et par la nature interactive de la simulation, est un des facteurs, sinon *le* facteur, qui contribue à la « redéfinition » du rôle de l'artiste aujourd'hui. La création des logiciels de simulation et d'autres systèmes interactifs oblige le concepteur à accepter de ne plus être la seule instance créatrice : il doit permettre, prévoir et faciliter l'interface avec l'utilisateur qui, en tant que « co-auteur⁶ », donnera un sens à l'objet original en s'en servant. C'est ainsi qu'« [o]n peut affirmer que les artistes de la communication sont de nouveaux praticiens de l'art qui créent un contexte plutôt qu'un contenu » (Forest, 1993 : 310). Le concepteur d'un logiciel de traitement de texte, par exemple, crée un contexte qui permet à l'utilisateur de produire le contenu qu'il veut en rédigeant et en éditant des textes. Par conséquent, le concepteur n'est pas maître du contenu ni du sens que prendra son « œuvre » ; il ne détermine que la structure des circonstances de création.

Une des conséquences les plus intéressantes de cette forme d'art est que la présence de l'artiste n'est plus indispensable à l'évolution de l'œuvre. Longtemps les artistes ont résisté à l'idée qu'une œuvre « achevée » ne soit pas nécessairement statique, mais cette résistance fléchit à l'ère informatique où l'œuvre dynamique est presque la norme. L'art est « conçu non pas comme objet fini,

6. Edmond Couchot, artiste et théoricien français, appelle « co-auteur » le « regardeur » de l'image synthétique (1995 : 280).

mais comme processus et système, un flot fluide et mouvant de configurations de données, [...] continuellement ouvert[] à la transformation et au changement » (Ascott, 1995 : 378). Cette « redéfinition » de l'œuvre a des implications de poids pour le rôle de l'artiste qui ne fait plus les gestes qui déterminent l'état définitif de son œuvre, comme c'était le cas pour le peintre traditionnel, entre autres. « [L']artiste informaticien [...] se projette [plutôt] dans le fonctionnement de la machine » (Lévy, 1987 : 52), il établit les conditions à partir desquelles les utilisateurs peuvent réaliser des variantes de son œuvre, « [il] engage des processus dans une relation interactive de participation avec des partenaires interchangeables » (Forest, 1995 : 44).

Pareillement, les nouveaux dramaturges créent des *contextes* dramatiques en exposant le conflit de leurs pièces, mais en refusant de le dénouer. Aussi laissent-ils leur signature sur la structure dramatique plutôt que sur le sens produit. Leurs pièces ressemblent plus à des configurations sémantiques malléables qu'à des œuvres achevées, figées ; elles évoluent au rythme des interventions des spectateurs (partenaires interchangeables) car, sorte d'« œuvres ouvertes » telles que définies par Umberto Eco, elles appellent la participation imaginative du spectateur (devenu « co-auteur ») et reposent sur l'enjeu fondamental de la relation entre ce dernier et l'œuvre. Une fois que le spectateur s'est familiarisé avec la structure de la pièce, une fois qu'il a compris le contexte dramatique, il est libre de « s'immerger » dans l'environnement conçu par le dramaturge, de « plonger » dans le bain d'information, de « naviguer⁷ » dans les réseaux sémiotiques et, enfin, de donner à l'œuvre le sens qu'il veut en lui imposant sa propre interprétation.

Baby Blues de Carole Fréchette (1989a) est exemplaire du point de vue de la transformation de la notion de paternité créatrice dans la dramaturgie québécoise. L'auteure fait du conflit de la pièce un contexte dynamique et polysémique. Alice, nouvelle mère, est dans un état de désarroi extrême. Elle n'a pas dormi depuis la naissance de sa fille, Amélie, soit depuis quarante jours. La sœur (Agathe), la mère (Armande), la tante (Adèle) et la grand-mère (Antoinette) d'Alice sont toutes réunies dans le salon chez cette dernière qui, elle, les interroge et les provoque impitoyablement, tout en étant assaillie par ses propres souvenirs et angoisses. Fréchette signe une cantate féminine composée des

7. J'emprunte les verbes « s'immerger », « plonger » et « naviguer » à Roy Ascott qui décrit particulièrement bien la nature de la participation du spectateur à l'ère informatique (1995 : 378).

pleurs, des cris, des chuchotements, des confidences, des *racontages* et des plaintes de quatre générations de femmes. Elle crée une structure dramatique ouverte où le conflit est dispersé entre les personnages et également à l'intérieur de chacun⁸.

Baby Blues ne procède pas de façon linéaire, ne suit aucune ligne conductrice. Il s'agit plutôt d'un tissage d'éléments divers quoique reliés entre eux : les femmes, très différentes, mais inextricablement unies par des liens de parenté, racontent des souvenirs de nuits blanches, d'amoureux, d'anniversaires de naissance, etc., autant de souvenirs à la fois individuels et communs, autant d'éléments sémiotiques à la fois uniques et reliés. Devant la riche tapisserie fabriquée par Fréchette, le spectateur ne peut que s'engager, en ramassant les fils qui pendent, en faisant des nœuds, en reprenant les parties trouées, bref, en faisant en sorte que l'œuvre se tienne, qu'elle ait un sens. Il doit devenir « co-auteur » de la pièce, mettre de l'ordre dans le désordre, réaliser sa version de *Baby Blues* parce que, sans sa participation créative, la pièce n'est qu'un contexte dramatique ouvert, fluide, flottant.

Interactivité : le nouveau rôle du « spect-acteur »

Si les pièces des nouveaux dramaturges appellent à l'interactivité à l'instar de certaines utilisations de l'informatique, autrement dit, si elles appellent « l'intervention [du spectateur] sur l'objet qui lui est proposé » (Laufer, 1987 : 152), elles ne garantissent pas l'interaction. Semblable à l'artiste informatique, le dramaturge fournit des contextes dramatiques riches en signes, et ces signes c'est au spectateur « de les repérer, de les identifier, de les mettre mentalement en relation et enfin de les reconnaître comme système porteur de sens » (Forest, 1995 : 51), tâches qu'il n'est pas toujours à même d'accomplir. Il doit comprendre que sa participation est sollicitée, savoir quels types d'intervention sont possibles, apprendre comment répondre à l'appel de participation et désirer participer. Si tout cela allait de soi, il n'y aurait pas de problème de compréhension mais, de toute évidence, ce n'est pas le cas.

8. Il semble y avoir un conflit à l'intérieur de Fréchette elle-même qui dit avoir voulu « faire entendre les voix contradictoires qui s'affrontent en [elle] » (1989b : 83).

9. Maurice-Georges Dyens utilise ce terme pour décrire le rôle actif du spectateur de l'holographie (1995). Selon Dyens, la notion de « spect-acteur » a été originellement développée par Réjean Dumouchel, qui l'a appliquée au cinéma à l'ère informatique (Dumouchel, 1991).

L'interactivité est une notion extrêmement complexe. D'aucuns pensent que le fait d'offrir un choix parmi quelques possibilités est une condition suffisante pour assurer l'interactivité ; certains prétendent qu'il ne peut pas y avoir interactivité sans que l'utilisateur produise de nouvelles possibilités ; d'autres soulignent l'importance de l'utilisateur, en disant que c'est l'utilisation qu'on fait d'un médium qui détermine l'interactivité. Toutes ces perceptions de l'interactivité ne sont pas dénuées d'intérêt. Toutefois, ma préférence va à la dernière. L'utilisation qu'on fait d'un médium est effectivement importante, car « l'interactivité d'une œuvre n'a de limites que celles de l'esprit inventif du spectateur¹⁰ » (Goodman, 1987 : 11).

Les médias interactifs transforment l'expérience de la réception dans deux sens au moins. Premièrement, le spectateur qui est libre de voyager dans un hypertexte, d'explorer des possibilités différentes et de déterminer son propre parcours perçoit différemment son rôle par rapport au médium. Au lieu de s'identifier à « une scène produite hors de lui [...], le sujet interagissant produit en partie lui-même la scène qu'il investit et dans laquelle il n'est pas en général représenté » (Weissberg, 1986 : 297). C'est pour cette raison que Dyens distingue le spectateur qui ne fait que regarder du « spect-acteur » qui se met en action, participe à l'entreprise de création sémantique.

Évidemment, ce passage de spectateur à « spect-acteur » se produit au théâtre. Si le spectateur d'une pièce traditionnelle s'identifie au protagoniste, le « spect-acteur » de la nouvelle dramaturgie découvre, lui, qu'il n'y a plus de protagoniste proprement dit. Qui est le protagoniste de *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans* : Charles Charles 19 ou Charles Charles 38 ? À qui doit-on s'identifier dans *Baby Blues* ? À Alice ? À Agathe ? À Armande ? À Adèle ? À Antoinette ? À Amélie ? Ces questions restent sans réponse, car ces pièces n'encouragent pas le spectateur à s'identifier à un seul personnage. Il s'ensuit que la relation spectateur-spectacle doit nécessairement changer. Le spectateur qui détermine le sens des pièces de la nouvelle dramaturgie s'y engage sans pour autant y trouver matière à identification, car afin de participer au processus créateur, il doit rester disponible à des libres associations. La modification recherchée ne peut toutefois s'apparenter à la distanciation brechtienne, car le principe convoqué par les nouvelles écritures n'est ni celui de la distanciation,

10. Je traduis.

ni celui, on l'a dit, de l'identification, mais plutôt celui de l'interactivité. La question n'est plus de savoir si le spectateur s'identifie à la construction dramatique ou au personnage à l'ère du théâtre interactif, ou s'il s'en distancie, mais s'il s'engage dans le processus créateur.

La deuxième manière dont l'interactivité transforme l'expérience de la réception est liée au dynamisme inhérent aux dispositifs interactifs. Lorsqu'on participe à l'élaboration d'un objet quelconque au moyen d'un médium interactif, on se voit aux prises avec « une totalité changeante, fragmentaire, mouvante qui ne peut que laisser l'individu en instabilité, en déroute » (Sauvageot, 1986 : 265-266). Il est tout à fait « normal » pour l'utilisateur, qui rencontre pour la première fois des nouvelles technologies, ou pour le spectateur, qui est mis en présence pour la première fois de conventions dramatiques inusitées, de se sentir dérouter et déstabilisé. Mais, au fur et à mesure qu'il s'habitue à ces technologies ou à ces conventions, sa déroute et son instabilité diminuent. Cependant, la déroute et l'instabilité décrivent l'état « naturel » et permanent du spectateur ou de l'utilisateur de médias interactifs car, même les habitués, lorsqu'ils entrent en interaction avec ces médias, participent à un processus d'exploration ou de création dynamique. Le plaisir que donnent les médias interactifs naît « de la contemplation des écarts entre performances successives » (Laufer, 1987 : 157).

Rien d'étonnant, en effet, à ce que le spectateur du *Syndrome de Cézanne* se sente dérouter, car il doit faire face à une œuvre dynamique qui, on l'a vu, pose beaucoup de questions sans donner quelque réponse que ce soit. *Baby Blues* est peut-être plus vertigineuse, en raison de sa structure moins imposante. Il s'agit d'une enquête ici aussi, car Alice, et peut-être même les autres personnages, semble chercher à comprendre quelque chose. Or, sur quoi enquête-t-elle au juste, et comment les éléments hétéroclites de *Baby Blues* sont-ils reliés à l'enquête ? Le plaisir du spectateur découle de cette question restée sans réponse, car chaque fois que ce dernier examine *Baby Blues*, il découvre de nouveaux indices quant à l'objet de l'enquête, de nouveaux liens entre les thèmes, les histoires et les personnages, de nouvelles pistes de lecture. Certaines pistes sont évidentes au premier abord : les pleurs d'Amélie, les chuchotements d'Armande, les retraits d'Alice dans l'espace du récit sont autant de fils conducteurs. D'autres pistes se révèlent plus lentement, doivent même être déterrées. Par exemple, on pourrait lier différents personnages par le biais de leur attachement au tissu rose et jaune : Alice doit coudre des rideaux de couleur rose et jaune pour la chambre de sa fille ; Alice et Agathe avaient ce genre de rideaux dans leur chambre lorsqu'elles étaient jeunes ; Adèle s'imaginer que les Australiens

(dont l'amant d'Agathe adulte) portent des bermudas aux mêmes couleurs. En créant une pièce fragmentaire, fluide, sans structure forte, Fréchette a créé un contexte dramatique déroutant. Mais le plaisir du spectateur de *Baby Blues* est enraciné dans cette déroute même, dans sa découverte progressive de différentes manières de voyager dans l'univers sémantique dense et désordonné de l'œuvre.

En somme, afin de découvrir les écarts entre les interprétations différentes de *Baby Blues*, du *Syndrome de Cézanne*, ou de toute pièce de la nouvelle dramaturgie, on doit nécessairement renoncer à la stabilité et accepter le caractère mouvant de l'interactivité. Forest décrit cette situation avec une très grande justesse : « Il faut donc, désormais, que nous apprenions à nous installer dans le provisoire. Il faut nous faire à l'idée d'une errance permanente, nous accommoder d'une instabilité que nous devons bien finir par domestiquer » (1995 : 60).

Déroute libératrice et déroute désespérée

Si l'instabilité et la déroute font partie de l'état « naturel » des spectateurs du nouveau théâtre interactif, pourquoi s'inquiéter des difficultés de compréhension posées par la nouvelle dramaturgie québécoise ? Ne s'agit-il pas tout simplement d'un symptôme « normal » de la réception d'œuvres interactives ?

La déroute libératrice et mobilisatrice du spectateur qui a des idées nouvelles en explorant ces œuvres est tout à fait différente de la déroute désespérée du spectateur abandonné en plein milieu du labyrinthe, qui ne possède pas les outils pour s'orienter et qui, au lieu de partir de son propre gré à la recherche d'une sortie, attend inutilement qu'on lui montre le chemin. Le premier spectateur comprend (à sa manière, bien sûr) ce qu'il voit, car il a appris des nouvelles stratégies de réception ; le deuxième ne comprend pas ce nouveau théâtre, car il ne possède pas les outils nécessaires : il ne sait pas qu'il doit intervenir dans l'élaboration du sens ou il ne sait pas comment s'y prendre.

En examinant quelques parallèles entre les conditions de création informatisée et celles de la nouvelle dramaturgie, j'ai dévoilé plusieurs stratégies de réception informatique qui définissent un nouveau spectateur idéal. Celui-ci doit accepter la déroute et l'instabilité en tant que symptômes naturels, ce qui ne veut surtout pas dire qu'il doive abandonner toute tentative de dégager un sens des spectacles. Au contraire, il doit accepter de s'engager dans le processus de création sémantique, car si les concepteurs déterminent la structure de ces spectacles, s'ils en établissent le contexte dramatique, il revient au spectateur d'interpréter

ces spectacles et même d'en fournir le contenu. Ce dernier doit explorer les réseaux sémantiques proposés, en empruntant un parcours non linéaire ; il doit réduire la polysémie de ces œuvres en en faisant une interprétation, en imposant un ordre au désordre, ce qui en déterminera le sens (voire l'un des sens possibles). Certes, il s'agit d'un défi difficile à relever, car le spectateur doit s'orienter dans des univers dynamiques et inexplorés, qui sont gouvernés par des nouvelles conventions et qui acceptent un nombre infini d'interprétations. Pourtant, de ces difficultés mêmes découlent l'intérêt de la nouvelle dramaturgie et la liberté du spectateur à l'ère informatique.

Ce qui rend beau à couper le souffle un monde en réseau [et le monde de la nouvelle dramaturgie...], c'est que [...] nous pouvons jouer avec la signification, « jouer avec un profond sérieux » [...], ce qui nous donne à la fois le pouvoir de désanctionner la signification et la possibilité de reconstruire le monde (Ascott, 1995 : 365).

Bibliographie

- ALLEN, Michelle (1983), *La passion de Juliette*, Montréal, Leméac.
- ASCOTT, Roy (1995), « Télénôia », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 1, p. 363-383.
- BINKLEY, Timothy (1995), « L'ordinateur n'est pas un médium », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 1, p. 195-213.
- CANAC-MARQUIS, Normand (1988), *Le syndrome de Cézanne*, Montréal, Les Herbes rouges.
- CARON, Jean-François (1990), *J'écrirai bientôt une pièce sur les nègres...*, Montréal, Les Herbes rouges.
- CHAURETTE, Normand (1981), *Provincetown Playhouse, juillet 1919, j'avais 19 ans*, Montréal, Leméac.
- COUCHOT, Edmond (1995), « Synthèse et simulation : l'autre image », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 2, p. 275-289.
- DANIS, Daniel (1993), *Celle-là*, Paris/Montréal, Théâtre Ouvert/Leméac.
- DUBOIS, René-Daniel (1984), *Ne blâmez jamais les Bédouins*, Montréal, Leméac.
- DUMOUCHEL, Réjean (1991), « Le spectateur et le contractile », *Cinéma, nouvelles technologies : Nouveau cinéma ?*, printemps, p. 38-60.
- DYENS, Maurice-Georges (1995), « L'identification et l'implosion, l'explosion et les tentatives d'émergence de l'holographie artistique de 1984 à 1993 », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 1, p. 131-155.
- FOREST, Fred (1993) « Esthétique de la communication et réseaux », dans Lucien SFEZ (dir.), *Dictionnaire critique de la communication*, Paris, Presses universitaires de France, p. 308-310.
- FOREST, Fred (1995), « Manifeste pour une Esthétique de la communication », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 1, p. 25-61.
- FRÉCHETTE, Carole (1988), « *Le syndrome de Cézanne : une voix de métal* », *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 46, p. 183-184.
- FRÉCHETTE, Carole (1989a), *Baby Blues*, Montréal, Les Herbes rouges.

- FRÉCHETTE, Carole (1989b), « Saillie », dans Carole FRÉCHETTE, *Baby Blues*, Montréal, Les Herbes rouges, p. 83-85.
- GODIN, Jean Cléo (1985), « Deux dramaturges de l'avenir? », *Études littéraires*, vol. 18, n° 3 (hiver), p. 113-122.
- GOODMAN, Cynthia (1987), *Digital Visions : Computers and Art*, New York, Harry N. Abrams.
- LAUFER, Roger (1987), « Le récit de fiction interactif », dans Roger LAUFER (dir.), *Le texte en mouvement*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, p. 149-162.
- LEFEBVRE, Paul (1983), « Introduction à la colombophilie théâtrale », dans Michelle ALLEN, *La passion de Juliette*, Montréal, Leméac, p. XI-XXIII.
- LEGAULT, Anne (1990), *O'Neill*, Outremont, VLB éditeur.
- LÉVY, Pierre (1987), *La machine univers : création, cognition et culture informatique*, Paris, La Découverte.
- LÉVY, Pierre (1990), *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, La Découverte.
- LOFFREE, Carrie (1994), « Pour mieux saisir l'insaisissable avec l'aide de Normand Chaurette », *Nuit blanche*, n° 55 (mars, avril, mai), p. 59-62.
- MALINA, Roger (1995), « La rencontre de l'art et de la science », dans Louise POISSANT (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, t. 2, p. 39-48.
- POMIAN, J. (1993) « Hypertexte », dans Lucien SFEZ (dir.), *Dictionnaire critique de la communication*, Paris, Presses universitaires de France, p. 1502-1505.
- QUÉAU, Philippe (1986), *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, Éditions du Champ Vallon.
- SAUVAGEOT, Anne (1986), « Formes et figures d'un imaginaire numérique : leurs enjeux symboliques », dans Alain RENAUD (dir.), *L'imaginaire numérique*, Paris, Hermes, p. 263-269.
- VAILLANCOURT, Lise (1991), *Billy Strauss*, Montréal, Les Herbes rouges.
- WEISSBERG, Jean-Louis (1986), « Retour d'image. Fantasma et simulation interactive », dans Alain RENAUD (dir.), *L'imaginaire numérique*, Paris, Hermes, p. 296-304.
- YOUNGBLOOD, Gene (1989) « The new Renaissance. Art, science, and the universal machine », dans Richard L. LOVELESS (dir.), *The Computer Revolution and the Arts*, Tampa, University of South Florida Press, p. 8-20.